

Confusius has been represented by some European writers as a bookish man. Soothill even went so far as to suggest that he had ‘the scholar’s indifferent digestion. We have, however, no reason to suppose that his reading went beyond the song and Shu Ching, possibly some ritual texts and collection of moral sayings, and perhaps the Court annals of his own State. (Waley, 1989: 54).

Selain itu, buku Produksi dan Re-Produksi Semiotika untuk Film Anak berupa buku acuan membuat karya kreatif berbasis boneka untuk film anak. Bukuii merupakan hasil telaah atas proses kreatif dalam menulis dan membuat boneka anak SAM yang melibatkan creator Dwi Suyamto, Ki Samto, dan Lephén Purwanto selaku ketua tim kreasi dan konseptor karya kreatif tersebut.

BAB 7. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Pada Tahun II (2015) direncanakan dapat membuat : 1) Membuat skenario film SAM untuk 30 seri atau sebulan tayang di stasiun televisi masing-masing berdurasi 24 menit; 2) Memproduksi film seri SAM sebanyak 30 seri berdurasi @ 24 menit; 3) Melakukan uji coba pemasaran ke berbagai stasiun televisi dan produser DVD untuk film SAM oleh PIHAK II dengan memberitahukan hasil atau capaian target pemasaran kepada PIHAK I; 4) Penyusunan prospek pemasaran film SAM selain ke stasiun televisi, atau juga ke televisi berlangganan, dan kemungkinan lainnya; 5) Membuat diskusi dan seminar tentang “Industri Kreatif dan Film Kreatif Berbasis Boneka: Evaluasi Prototip Film SAM”; 6) Membuat publikasi ilmiah ke jurnal internasional 1 buah tentang The Value Education from Puppets Film in Indonesia Comparative Studies Si Unyil and SAM; 7) Kajian manajemen produksi pemasaran film seri SAM dan kompetitornya dengan mengambil kasus di Indonesia, juga dua karya jurnal nasional terakreditasi; 8) Mendaftarkan Hak Merek Dagang SAM ke Dirjen HKI Kemenkumham RI.; 9) Membuat buku *Film Boneka SAM sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Anak Indonesia dan Proses Kreatif Dibalik Film Boneka SAM*.

BAB 8. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Film SAM (San Ai Meng) diproduksi sebagai karya industri kreatif yang mengungkapkan nilai-nilai Jawa-Tionghoa sebagai acuan hidup. Pandangan hidup Tionghoa yang berorientasi ekonomi yang dialami San ternyata tidak memabawa kebahagiaan, apalagi diperoleh secara instan atau cepat tanpa proses. Pelajaran hidup lainnya adalah dari sosok Ai yang mengejar ilmu yang tak berujung sehingga menyadari diri manusia itu lemah. Demikian pula sosok Meng yang mencari agama saja ternyata juga mengalami penderitaan. Namun ketika ketiga saudara bersatu, San, Ai dan Meng maka dapat memulai hidup yang lebih baik lebih bahagia setelah ketiganya juga memperoleh restu dari orang tuanya. Jadi film boneka potehi SAM memuat ajaran budi pekerti luhur yang berakar pada ajaran Jati (Jawa Tionghoa) yaitu bekerja keras, belajar giat, dan beragama kuat, tetapi harus seimbang ketiga pilar hidup itu.

Meski ajaran pada film SAM bersumber dari Jati (Jawa Tionghoa) namun disampaikan dengan cara bercerita dan bertutur anak-anak yaitu dongeng dramatic. Dongeng dramatik merupakan paduan antara dongeng dan drama sehingga peristiwa dramatik dirangkai dalam sebuah alur dengan tokoh protagonist San Ai Meng dan antagonis Nenek Yaoshu yang dapat menyihir semua benda dengan tongkatnya. Nenek Yaoshu yang jahat juga menggoda San dan Ai, namun takut terhadap Meng. Persoalan yang dikedepankan selain ajaran hidup Jati juga kepatuhan anak pada ibu serta tabah menghadapi penderitaan. Ibu adalah sumber doa dan pembuka jalan hidup anak-anaknya. Pelajaran mulia tersebut melekat dalam setiap kisah yang disajikan dalam film SAM.

Produk film boneka SAM dengan durasi utuh 75 menit dapat ditayangkan pada hari tertentu, atau perayaan agama. Sayang untuk memproduksi film dengan program editing audio dan visual yang original berlesensi menjadi kendala. Biaya editing dengan program original audio saja seharga Rp 300 juta dan dikerjakan di Bangkok, Thailand. Tentu saja dengan biaya besar dengan menggunakan program original akan memperbesar biaya produksi. Konsekuensi inilah yang menjadi kendala dalam produksi film di Indonesia, khususnya film boneka SAM.

B. Saran

Produksi film tunggal boneka untuk anak SAM (*San Ai Meng*) atau Khayalan Tiga Cebol merupakan peluang besar untuk mengisi kembali kekurangan produk film anak dari Indonesia. Produk film boneka tunggal SAM dapat dikembangkan ke dalam berbagai produk yang memungkinkan sebagai pilar ekonomi kreatif. Reproduksi karakter boneka dari film SAM dapat dikembangkan ke dalam film 3D, atau film serial, serta produk lain seperti dalam bentuk hiasan tas, tikar, kaos, dan sebagainya. Tentu saja akan menjadi daya pikat kepada anak-anak Indonesia bila karakter boneka tersebut dapat dipopulerkan secara lebih luas baik dengan pemutaran langsung ke bioskop, sekolah maupun ke media massa televisi dan dijual dalam bentuk keeping DVD.

Film boneka anak SAM dalam bentuk serial yang tema ceritanya yang berkaitan dengan pendidikan budi pekerti akan memperkuat program pemerintah dalam revolusi mental yang positif dan produktif. Oleh sebab itu, produksi film boneka anak SAM dapat dikembangkan ke bentuk yang lebih mutakhir dengan melakukan proses 3Dsasi sehingga tampilan visual dengan mata berkedip dan mulut bergerak saat bicara akan menjadi daya

pikat film boneka anak SAM tersebut. Sementara itu untuk menggunakan program editing audio dan visual yang legal atau original tentu saja akan membuka peluang film SAM diputar di bioskop terkemuka dan berlesensi Dobly Soundsystem atau lisensi lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amran, Rusli . 2007. “1981” dalam Erniwati. *Asap Hio di Ranah Minang, Komunitas Tionghoa di Sumatera Barat*. Yogyakarta: Ombak. 2007.
- Bariarcianur. Frino. 2005. *Demi Waktu. Potret Tionghoa Singkawang*. Jakarta: Rah & Patners Law Firm. 2005.
- Dibia, I Wayan. 1998. “Pertunjukan Kesenian di Televisi” dalam *Mudra Jurnal Seni Budaya* Nomor 6 Th. VI, Maret 1998, Denpasar: STSI Denpasar.
- Kwek. S. 2006. *Mitologi China & Kisah Aklkitab Mitos, Legenda & Adat China yang Paralel dengan Kisah-Kisah Alkitab*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Lan. Fung Yu. 2007. *Sejarah Filsafat Cina*.terj. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marcus. AS. 2009. *Hari-hari Tionghoa*, Jakarta: Suara Harapan Bangsa.
- Marcus A.S., & Pax Benedanto, 2000. *Kesastraan Melayu Tionghoa dan Kebangsaan Indonesia 1*, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Marcus A.S., & Pax Benedanto, 2000. *Kesastraan Melayu Tionghoa dan Kebangsaan Indonesia 1*, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta: PT Grasindo.
- Purwanto, 2012. “Penciptaan Drama Auditif SAM (*Sam Ai Meng*) *Khayalan Tiga Cebol*” Yogyakarta: Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora Indonesia.
- Rustopo. 2007. *Menjadi Jawa, Orang-orang Tionghoa dan Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Yayasan Nabil. 2007.
- Ryan Sugiarto. 2009. *Rahasia Orang Cina Mengajarkan Bisnis*. Yogyakarta: Kelompok Penerbit Pius (KPP).
- Santosa, Iman Budhi. 2008. *Budi Pekerti Bangsa*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sitanggang, Maludin. 2010. *Etnis Tionghoa Mendidik Anak*. Jakarta: Gorga Media.
- Soedarso, SP. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sutopo. F. X. 2009. *China Sejarah Singkat*. Jakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Suyanto, M. 2005. *Strategi Perencanaan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*, Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Umar, Husein. 2000. *Business an Introduction*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Waley, Arthur. 1989. *The Analects of Confucius*. New York: United State by Random House INC.
- Werner, E.T.C. 2008. *Mitos dan Legenda China, Kumpulan Kisah Fantastis dan Rahasia di Balikny*a. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wijaya, Hari. 2013. *Semiotika Jawa. Kajian Makna Falsafah Tradisi*. Yogyakarta: Paradigma. 2013.
- Yudiaryani, 2002. "Pembuat Film Australia: Isu Multikulturalisme dalam Film, dalam *Jurnal Ekspresi* Volume 6 Tahun 3, Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta..

